



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB  
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE  
DEPARTAMENTO DE HABILITAÇÕES PEDAGÓGICAS

ALINE RAQUEL DA SILVA  
EDYELLE FERREIRA DOS SANTOS  
NAILZA PEREIRA DA SILVA

**O APRENDER ATRAVÉS DOS JOGOS NOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL I**

JOÃO PESSOA  
2016

# **O APRENDER ATRAVÉS DOS JOGOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**ALINE RAQUEL DA SILVA  
EDYELLE FERREIRA DOS SANTOS  
NAILZA PEREIRA DA SILVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Habilitações Pedagógicas da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

**Orientador: Prof. Dr. Fábio Nascimento Fonseca**

**JOÃO PESSOA  
2016**

S586a Silva, Aline Raquel da.

O aprender através dos jogos nos anos iniciais do ensino fundamental I / Aline Raquel da Silva, Edyelle Ferreira dos Santos, Nailza Pereira da Silva. – João Pessoa: UFPB, 2016.

65f. ; il.

Orientador: Fábio Nascimento Fonseca

Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Ensino fundamental. 2. Jogos. 3. Ensino-aprendizagem.  
I. Santos, Edyelle Ferreira dos. II. Silva, Nailza Pereira da.  
III. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.3(043.2)

**O APRENDER ATRAVÉS DOS JOGOS NOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL I**

**ALINE RAQUEL DA SILVA  
EDYELLE FERREIRA DOS SANTOS  
NAILZA PEREIRA DA SILVA**

Avaliada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ com conceito \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Fábio do Nascimento Fonsêca  
Orientador**

---

**Prof. Dr<sup>a</sup> Ana Maria Courinho Bernardo  
UFPB**

---

**Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Marilene Salgueiro  
UFPB**

## DEDICATÓRIA

A DEUS

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, que através da força do seu espírito, nos fez superar as dificuldades encontradas no caminho. E ao concluir este trabalho conseguir mais uma conquista, aumentando ainda mais nossa paixão por viver.

Agradecemos as inúmeras pessoas que foram incentivadoras neste processo de ensinamento para que a concretização deste estudo se efetivasse: tais estudos serão a partir de agora essenciais em nossa caminhada pessoal e profissional.

*"A criança é introduzida no mundo adulto pelo  
jogo, e sua imaginação pode contribuir para  
expansão de suas habilidades conceituais".*  
Vigotsky

## **RESUMO**

A proposta desta monografia concentra-se no estudo da aplicação do jogo no Ensino Fundamental I, com crianças na faixa etária entre 6 a 7 anos de idades, na Escola Municipal Berenice Ribeiro Coutinho na cidade de Bayeux, este trabalho tem a finalidade de identificar se o jogo em sala de aula pode ser um instrumento que contribui e ampliar para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1ª ano. Foram abordados elementos que caracterizam o jogo como ferramenta que proporciona um contexto estimulador para as atividades mentais e pode ampliar capacidade de cooperação e libertação dos alunos. A utilização dos jogos está presente em diferentes épocas na vida das pessoas e ele pode contribuir como forma de equilíbrio com o mundo real e o mundo da imaginação. De acordo com autores como: Kishimoto, Brougère, Piaget, Paulo Freire, Chateau, Antunes e muitos outros. A natureza da pesquisa é de cunho qualitativo, realizada por meio de entrevista semi-estruturada, registros de observações e atividades desenvolvidas no campo de pesquisa. A pesquisa foi realizada em dois meses entre abril e maio de 2016, visando sugerir caminhos que possibilitam a utilização dos jogos como estímulo ao processo de ensino e aprendizagem proporcionando ao aluno um ambiente mais prazeroso e motivador.

**Palavras-chaves:** Aprendizagem. Ensino. Jogos.



## **ABSTRACT**

This paper focuses on the application of the study of the game in elementary school, with children aged 6-7 years old, at the Municipal School Berenice Ribeiro Coutinho, in the town of Bayeux, and was intended to identify the game in the classroom. It can be a tool that contributes (or not) for teaching and learning process of the students of the 1<sup>st</sup> year. Elements were addressed that characterize the game as a tool that provides a context to stimulate mental activity and can expand capacity to cooperate and release of students. The use of games is present at different times of people's lives and can contribute as a way to balance with the real world and the world of imagination. According to the authors, such as: Kishimoto, Brougère, Piaget, Paulo Freire, Chateau, Antunes and many others. The nature of research is qualitative approach, carried out through semi-structured interviews, observations, records and activities in the search field. The survey was conducted in two months between April and May 2016, in order to suggest ways that allow the use of games as stimulus for the process of teaching and learning, providing students with a more pleasant and motivating environment.

**Keywords:** Student; Learning; teaching; games.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2. O QUE É JOGO?</b>	<b>13</b>
<b>3. UTILIZAÇÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO AO LONGO DA HISTÓRIA</b>	<b>16</b>
<b>3.1 O JOGO NO BRASIL</b>	<b>22</b>
<b>4. O JOGO E A EDUCAÇÃO</b>	<b>25</b>
<b>5. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM</b>	<b>31</b>
<b>6. PERCURSOS METODOLOGICO</b>	<b>33</b>
<b>6.1 CONTEXTO DA PESQUISA</b>	<b>34</b>
<b>6.2 PARTICIPANTE DA PESQUISA</b>	<b>34</b>
<b>6.3 INSTRUMENTOS COLETAS DE DADOS</b>	<b>34</b>
<b>7. PROPOSTA DE PEDAGÓGICA</b>	<b>36</b>
<b>7.1 DESCRIÇÃO DA ESCOLA CAMPO</b>	<b>36</b>
<b>7.2 OFICINA PEDAGÓGICA</b>	<b>36</b>
<b>7.3 ENTREVISTA COM A PROFESSORA</b>	<b>43</b>
<b>7.4 RESULTADOS E DISCUSSÃO</b>	<b>45</b>
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIA</b>	<b>49</b>
<b>APÊNDICE</b>	<b>52</b>
<b>ANEXO</b>	<b>59</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema “O Aprender através dos Jogos nos Anos Iniciais do Ensino fundamental I”. A pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Berenice Ribeiro Coutinho, que está localizada na cidade de Bayeux. A escolha do tema se deu em razão do nosso interesse em compreender a importância dos jogos em sala de aula, como também investigar como esses fatores podem influenciar na aprendizagem e no desenvolvimento da criança dos anos iniciais do ensino fundamental I, tendo como foco o 1º ano do ensino fundamental I. Outro motivo que também influenciou nossa escolha, foi o fato de que, durante nossos estágios supervisionados realizados ao longo do curso, percebemos que as professoras das escolas campos em que estagiamos, não utilizavam as brincadeiras, nem os jogos em sala de aula. Notamos que muitas das vezes os alunos tinham dificuldade na aprendizagem e que os instrumentos que a professora utilizava eram somente o quadro e giz.

Assim, a partir destas motivações, buscamos analisar o aprender através dos jogos nas séries iniciais do ensino fundamental I. Procuramos investigar se os jogos realmente auxiliam os professores a promover o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de aprender. Porém, seria equivocado da nossa parte supor que o jogo ou a brincadeira ou o lúdico iriam sanar os problemas de aprendizagem ou da motivação para a mesma. Nossa intenção é verificar se o jogo é realmente um meio de auxiliar a aprendizagem que pode servir como subsidio importante para o trabalho do professor em sala de aula em sala de aula.

Observamos nos estágios anteriores que os professores não utilizavam os jogos para a aprendizagem dos seus alunos, com exceção da educação infantil, etapa na qual o lúdico e os jogos são ferramentas importantes para a aprendizagem.

Quando se chega aos anos iniciais do Ensino Fundamental, jogos, brincadeiras e atividades lúdicas vão perdendo espaço e os alunos acabam sentados, copiando os conteúdos do quadro e ouvindo a professora falar. Todos esses elementos despertaram o nosso interesse em mostrar a contribuição da utilização dos jogos também no Ensino Fundamental como forma de promover uma melhor aprendizagem para as crianças.

Não podemos esquecer que estamos lidando com crianças, cuja abertura para a alegria, para o lúdico e para os jogos é natural e espontânea. Devemos, portanto, utilizar esses elementos para proporcionar um clima favorável ao processo de ensino

aprendizagem. Sabemos que criança tem facilidade para aprender qualquer coisa que lhe seja proposta, sobretudo quando está motivada. Acreditamos que o jogo contribui para motivar a atenção e a aprendizagem da criança, constituindo assim uma importante ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem.

Tentamos, portanto, com este trabalho, mostrar que a utilização de jogos em sala de aula pode favorecer a construção de um aprendizado significativo. Sobretudo porque não é tão difícil elaborar pequenos jogos em sala de aula. É preciso que haja interesse e força de vontade dos professores, pois o custo é baixo e a maioria dos recursos é do cotidiano de qualquer pessoa.

## 2. O QUE É JOGO?

O jogo sempre se fez presente como eixo central nas relações humanas, seja como forma de rituais, mitos, trabalho, festividades ou divertimentos. Atribuiu-se à palavra jogo diferentes sentidos. De acordo com matéria do *Portal Educação*, a concepção de jogo está integrada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas.

De acordo com o dicionário *Aurélio*: Jogo é um termo que se origina do latim “*jocus*” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo) vencedor e outro é perdedor. Neste trabalho, procuramos diferenciar o termo jogo aqui entendido como para fins didáticos. De acordo com Kishimoto, pode-se definir tal elemento como; “sendo uma ação lúdica envolvendo uma situação estruturada pelo próprio tipo de material”. Os jogos, portanto, podem ser utilizados para fins educacionais por transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha.

Para Caillois (1986), o jogo é uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e diversão. Este autor acredita que jogo é muito mais do que uma situação estruturada pelo tipo de material. Por isso, Caillois entende que a palavra jogo combina com liberdade e invenção.

Por outro lado, Negrine (2000) enfatiza que nem toda a atividade que a criança realiza deve ser considerada como jogo, pois para ele, o jogo pressupõe representação simbólica. Lembra ainda o autor que a criança em situações espontâneas, também experimenta outras atividades que não se configuram como jogo, dentre estas, atividades rotineiras como ocorre com qualquer adulto.

Portanto, sabemos que o bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente. O importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação. Nos jogos, a criança começa a estabelecer e entender regras constituídas por si e/ ou pelo grupo. Desse modo, estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo,

desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou de fazer-se entender e de coordenar o seu ponto de vista com o do outro.

Por meio dos jogos, pode-se criar uma série de situações que envolvam equilíbrio e outros desafios corporais para crianças com uso de objetos, de obstáculos e alvos. Combinados entre si, os jogos podem garantir situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Em grupo, os jogos também podem contribuir para desenvolver a solidariedade e a cooperação.

Não existe uma definição aceita universalmente para o jogo, mas, ainda segundo o Dicionário Aurélio, jogo é “atividade física ou mental fundada em um sistema de regras que definem a perda ou o ganho” ou simplesmente “passatempo”. Por muito tempo, o lugar do jogo era limitado à recreação e, ainda hoje pode-se encontrar preso a esse espaço essencial, à medida que foi influenciando a cultura lúdica da criança, foi representação da oposição entre o tempo de aula e o do jogo. A oposição entre recreação e ensino esconde exatamente a oposição entre jogo e seriedade.

Jogo é definido como a brincadeira com regras, não as previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquela que tem origem na própria situação imaginária.

Para Miranda;

O jogo, não é somente um aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos.

Nos jogos as crianças se expressam, através de suas emoções, elas criam regras, fantasias e, de certa forma, buscam suas necessidades de crescimento. Ainda nos tempos atuais existem crianças que não têm possibilidade de se expressar com liberdade e espontaneidade em família ou até mesmo na escola. O jogo é uma atividade espontânea, livre desinibida e gratuita, pela qual a criança se manifesta, sem barreiras e inibições. O jogo é a atividade, o “trabalho” próprio da criança. O jogo também tem função de dar prazer à criança, liberar a imaginação e a criatividade, ritmo, raciocínio, memória. Cada criança, através dos jogos, cria seu mundo. Segundo Pereira (1981, p. 11) pode-se sintetizar alguns dos valores do jogo da seguinte maneira: é fonte sadia de realização e diversão; maneira de desenvolver-se fisicamente; estímulo ao progresso, ao desenvolvimento da personalidade; aprendizado para a vida em sociedade; descoberta de capacidades e limites.

Segundo, Rosa (2001), através do jogo, a criança:

Libera e canaliza as suas energias; Pode transformar uma realidade difícil; Dá vazão a fantasia, que sempre encontra no jogo, uma abertura; Além disso, é uma grande fonte de prazer tanto para educadores quanto para o educando.

No jogo o desafio sempre existe por que, há sempre algo novo e a novidade é fundamental para despertar o interesse e a curiosidade de quem joga, o jogo é considerado integrador na medida em que quando a criança joga, vai se conhecendo melhor e interagindo com seus colegas e amigos e até mesmo com os adultos, permitindo a compreensão da realidade e a adaptação livre e espontânea.

### **3. A UTILIZAÇÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO AO LONGO DA HISTÓRIA**

A utilização dos jogos está presente em diferente época na vida das pessoas. Os jogos são práticas culturais que se inserem no dia-a-dia da sociedade e em diferente parte do mundo. Baseados em autores como Kishimoto (2003), Brougère (1998), Almeida (1998) e Ariès (1981) e outros, vamos apresentar um breve histórico sobre os jogos educativos.

De acordo Brougère (1998, p. 28), no século IV, antes de Cristo, Aristóteles (384-322 a.C), na Grécia sugere a utilização de jogos para imitar atividades adultas como forma de prepara para a vida futura, então ele afirmava que o jogo é um meio de relaxamento, divertimento, descanso e resgate de energias para as atividades humanas sérias. Apesar do trabalho ser considerado a atividades mais importante, o jogo era um meio de recuperação para atividades produtivas. Mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo.

Platão (427-348), segundo Almeida (1998, p. 19-20), defendia o jogo como um meio de aprendizagem mais prazeroso e significativo, de maneira que, inclusive, os conteúdos das disciplinas poderiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas. Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos.

Para os romanos os jogos são influenciados pelos etruscos, como atividade carregada de sentidos; transformavam-no, por um lado, num espetáculo, numa simulação do real, que arrebatava multidões; por outro, era visto como um valioso meio de exercitação de conhecimentos, habilidades e atitudes, isento de provocar consequências para a realidade. (Cf. BROUGÈRE, 1998, 36-39). Nesta época, os jogos são destinados ao preparo físico e aparecem entre os romanos com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. A influência grega traz às escolas romanas uma nova orientação, acrescentando à cultura física, à formação estética e espiritual.

Posteriormente, escritores como Horácio e Quintiliano, assinalam em seus escritos a presença de pequenas guloseimas em forma de letras, elaboradas pelas doceiras de Rolha, destinadas ao aprendizado das letras. Parece que a prática de aliar o jogo aos primeiros estudos justifica que as escolas responsáveis pelas instruções



elementares tenham recebido, nessa época, o nome de ludus, semelhante aos locais destinados a espetáculos e a prática de exercícios de fortalecimento do corpo e do espírito (Cf. KISHIMOTO, 2003, p. 39-40).

Historicamente, os fatos que fundamentaram o cristianismo ocorreram durante o Império Romano nos últimos séculos da Idade Antiga, que se estendeu de aproximadamente 3.500 a.C. até 476 d.C. Portanto no Cristianismo, a sociedade cristã forma um Estado poderoso e toma posse do Império desorganizado, impondo uma educação disciplinadora. As escolas episcopais e as anexas a mosteiros buscam a imposição de dogmas, distanciando-se do desenvolvimento da inteligência. Os mestres recitam e leem cadernos. Aos alunos cabe a decoreação. Neste clima não há condições para a expansão dos jogos, considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez. (Cf. KISHIMOTO, 2003, p. 39-40).

Na Idade Média, Ariès (1981) aponta duas posições conflitantes: uma tendência de formação disciplinadora, que defendia a mortificação do corpo e, portanto, condenava o jogo, considerando-o como atividade delituosa, comparável à embriaguez e à prostituição. (Cf. LIMA, 2008, p.13). Durante muitos anos, o cuidado com as crianças foi por séculos de discriminação e exploração. A sociedade não reconhecia a existência da própria infância como características diferenciadas do gênero humano. A sociedade nada sabia sobre a criança e dos cuidados específicos para com elas. Neste contexto, a infância não era uma categoria socialmente conhecida. De acordo com o pesquisador Francês PhillippeAriès, (1973) considerado o precursor da história da infância, destaca que as crianças eram consideradas adultas em miniatura, sem estatuto social nem autonomia, depois do período de amamentação as crianças eram introduzidas no mundo adulto, como destaca Sarmiento (2002): “durante toda a idade da Idade Média, as crianças foram considerados como meros seres biológicos, sem estatuto social nem autonomia existencial”. Uma outra visão, assumida pelo conjunto da sociedade, que concebia o jogo como atividade de grande relevância cultural, pois envolvia e promovia uma intensa comunicação e interação social entre todos os membros da comunidade, sem distinção de classe, gênero ou idade. (Cf. BROUGÈRE, 1998).

O Renascimento, que começou na Itália, no século XIV, e difundiu-se por toda a Europa, durante os séculos XV e XVI, foi um período da história europeia marcado por um renovado interesse pelo passado greco-romano clássico, especialmente pela sua arte.

Durante o Renascimento, o aparecimento de novo ideal carregado de paganismo traz outras concepções pedagógicas. A felicidade terrestre é considerada legítima, não sendo necessário mortificar o corpo, mas sim desenvolvê-lo. Assim, reabilita-se o jogo. A partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano dos jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano. Rabelais e Montaigne compartilham desse ideal, denunciando a crueldade e os castigos corporais dos tempos medievais. (Cf. KISHIMOTO, p. 40).

O grande acontecimento educacional do século XVI foi instituição das escolas jesuítas. Fundadas por Inácio de Loyola, preconizavam a importância do jogo e dos exercícios, na formação dos seus alunos. Inácio de Loyola um dos líderes dessa Companhia, por ter sido militar e nobre, compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano, e preconiza sua utilização no sistema educacional de sua organização. O *Ratio Studiorum*, por exemplo, ensina o latim com o seguinte método: a gramática latina aparece em cinco tabelas - a primeira para o gênero e a declinação, a segunda para as conjugações, a terceira para os pretéritos e as duas últimas para a sintaxe e a quantidade. Por intermédio de exercícios de caráter lúdico, as crianças substituem o ensino escolástico e o psitacismo pelo emprego das tábuas murais. (Cf. KISHIMOTO, p. 40).

O jogo de cartas educativo é, também, uma invenção desse período. Cabe a Thomas Murner, frade franciscano, a sua invenção, com o intuito de ensinar Filosofia. Ele percebe que seus estudantes não entendem a dialética apresentada por textos espanhóis. Assim, edita uma nova dialética em imagens, sob forma de jogo de cartas, engajando os jovens em um aprendizado mais dinâmico. Teve grande sucesso no empreendimento. A invenção de Murner coincide com os progressos da técnica. A gravação em madeira é substituída pela de cobre, permitindo a multiplicação e a preservação das imagens. Começam a proliferar jogos educativos em forma de alfabetos, imagens em jogos de ganho e cartas com caráter educativo. (Cf. KISHIMOTO, p. 40).

No século (XVII) seguinte continua a expansão dos jogos de caráter educativo. Acompanha esse processo e o comentário de filósofos que apontam a importância das imagens e dos sentidos para a apreensão do conhecimento. A obra *Orbis Sensualium Pictus*, de Comenius, mostra, em 1657, a relevância das imagens para a educação infantil. Locke, o pai do empirismo, reforça essa tese, mostrando que tudo que está na

inteligência passa pelos sentidos. Desta forma, multiplicam-se jogos de leitura preconizados por Locke, bem como diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas de História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras. (Cf. KISHIMOTO, p. 40-41).

No século XVIII, o movimento científico diversifica os jogos que passam a incluir as inovações científicas. A publicação da Enciclopédia favorece o aparecimento de novos jogos. Preceptores da época utilizam as imagens publicadas na Enciclopédia para criar jogos destinados à educação dos príncipes e nobres. Madame de Genlis. Em 1781, constrói um laboratório de química com a finalidade de educar os filhos de Philippe EGALITÉ, baseada em uma metodologia lúdica. O clima de efervescência científica e as descobertas divulgadas pela Enciclopédia favorecem a publicação de inúmeras obras, que valorizam o aprendizado das ciências, por intermédio de novas metodologias. (Cf. KISHIMOTO, p. 41).

Outra característica do século XVIII é a popularização dos jogos educativos. Antes restritos aos príncipes e nobres, agora tornam-se veículos de divulgação, crítica e doutrinação popular. Utilizados para o desempenho de papéis, difusão de idéias e crítica de personagens, tais jogos penetram no cotidiano popular. A lanterna mágica, inventada por Athanase Kircher, no século anterior, permite ao povo deslumbrar-se com espetáculos inusitados. Os jogos de ganso contam a glória dos reis e celebram suas qualidades. Inaugura-se, assim, a prática da exploração do jogo como instrumento de propaganda. (Cf. KISHIMOTO, p. 41).

É ainda no século XVIII que nasce a concepção de infância construída ao longo de cinco longos séculos e postulada por Rousseau em Emílio, como a necessidade de uma educação ajustada à natureza infantil. A infância, entendida como período especial na evolução do ser humano, dotada de uma especificidade, batizada por ARIES (1986) posteriormente como "sentimento de infância" traz em decorrência a adoção de práticas educativas que prevalecem até hoje: a criança passa a ser vestida de acordo com sua idade, brinca com cavalinhos de pau, piões e passarinhos e tem permissão para se comportar de modo distinto do adulto. (Cf. KISHIMOTO, p. 41).

O início do século XIX presencia o término da Revolução Francesa e o surgimento das inovações pedagógicas. As escolas esforçam-se para colocar em prática

princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel. Rousseau, por exemplo, já aponta duas facetas no brinquedo: o objeto e a ação de brincar. A primeira não merece sua atenção, uma vez que considera os sentidos uma fonte nem sempre fidedigna de conhecimento. É a ação do sujeito, a relação estabelecida pela inteligência, que julga relevante ao desenvolvimento infantil. Pestalozzi segue o mestre e procura estudar a ação mental da criança, pesquisando as intuições necessárias ao estabelecimento de relações. Mas é com Froebel que o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da história da educação pré-escolar. Partindo do pressuposto de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísica Aliando a utilização de materiais educativos, que denomina dons, ao canto e às ocupações manuais (recorte, colagem, tecelagem, dobradura etc.), o pai das atuais caixas de construção elabora uma proposta curricular para a pré-escola que contém, em seu bojo, a relevância do brinquedo. (Cf. KISHIMOTO, p. 42).

Com a expansão de novos ideais, crescem as experiências que introduzem o jogo com o intuito de facilitar tarefas do ensino, trazendo, em decorrência, algumas características que vale ressaltar. Ao pretender tornar o estudo da História mais atraente, tais jogos servem para divulgar, ao mesmo tempo, atitudes de respeito, submissão e admiração ao regime vigente. O florescimento de jogos históricos no século XIX sobressai na iconografia dos alfabetos que estampa a inicial de um rei da França ou de personagem célebre. Da mesma forma, jogos de ganso, de cartas e de loto veiculam, à semelhança do século anterior, a propaganda política O desenvolvimento da ciência e da técnica constitui a fonte propulsora dos jogos científicos e mecânicos. Surgem jogos magnéticos para ensinar História, Geografia e Gramática. As fábulas de La Fontaine e os contos de Perrault inspiram puzzles e jogos de cubo. As expansões dos meios de comunicação bem como o avanço do comércio estimulam o ensino de línguas vivas. Aparecem jogos como o Bazar Alfabético, destinado ao aprendizado do vocabulário e o poliglota para ensinar até cinco línguas ao mesmo tempo. (Cf. KISHIMOTO, p. 41).

Os jogos existentes no século XIX perduram até a I Guerra Mundial, mas com a aproximação da guerra cresce a oferta de jogos militares. Findo o conflito, jogos militares dão lugar às práticas esportivas, predominando, no mercado, trens elétricos, autoramas, bicicletas, patins etc., mostrando a valorização do esporte em detrimento do militarismo.

No século XX houve a expansão dos jogos na área da educação. O longo processo de valorização do brinquedo permitiu o surgimento de inúmeras associações nacionais e internacionais, bem como organizações de estudo e divulgação do jogo. Também, ocorreu o crescimento de revistas e jornais especializados na questão do jogo e da brincadeira, bem como a multiplicação de empresas que investem na linha dos chamados “brinquedos educativos”. (Cf. KISHIMOTO, p. 41).

Alguns pedagogos de acordo com os pensamentos de sua época contribuíram para pesquisas a respeito das crianças, legando grande contribuição à educação, bem como Maria Montessori (1870-1909), em que tinha uma visão de educação baseada no brincar, a romper com a educação tradicionalista, propuseram uma educação sensorial, fundamentada em jogos e materiais didáticos. Maria Montessori, uma médica italiana, se tornou um dos principais nomes da história da educação moderna, se destacou pela criação da *Casa dei Bambini* ou casas de crianças. Seus ideais influenciaram o início da revolução educacional, que a partir de então começa a, mudar a forma de tratamento e a compreensão das crianças pelos adultos e até o tipo de brinquedos que possuía em casa" (POLLARD, 1993, p.10). Destacou-se por se dedicar a educação das crianças anormais, como também pelos seus materiais pedagógicos voltados para estimulação sensorial e intelectual. Montessori argumentava que as crianças sabiam mais do que ninguém como deviam ser ensinadas, e que a criança deveria ser estimulada a aprender ao ar livre. Montessori dedicou-se a educação das crianças deficientes, porém seu método se espalhou e foi trabalhado também com crianças normais, sua grande contribuição para educação infantil que se tem atualmente foi em relação à diversidade dos materiais pedagógicos e dos jogos educativos adequados à criança. No Brasil os ideais escolanovistas só começam no século XX, no qual ocorrem grandes reformas educacionais como fruto de um novo ideário, dentre essas mudanças ocorridas na educação, o jogo educativo adentra as instituições de educação. A recreação, na visão dos escolanovistas brasileiros, discordava daquela ideia formada pelos filósofos gregos, de que uma era uma diversão descompromissada. Por outro lado, não se trata de jogo livre que acontece nas ruas, nos quintais e praças, mas de uma recreação com o objetivo de atividade orientada para alcançar de objetivos positivos a respeito dos jogos. Não objetivos relacionados à aquisição de conteúdo, mas ligados ao desenvolvimento físico, cognitivo e social, para poder formar o corpo bem como, em conjunto com as habilidades cognitivas, morais e sociais. (KISHIMOTO, 2007). Assim a recreação é entendida

como um espaço para a criança expressar, criar e desenvolver suas habilidades. E que a utilização dos jogos e brincadeiras estimula e atende as necessidades e interesses da criança, pois a criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração.

### **3.1 O jogo no Brasil**

O jogo no Brasil teve influência dos índios, dos portugueses e dos negros que foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças e educação. Os jogos que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesta mistura de povo e período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que devemos ressaltar é justamente que, o jogo é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles. (Cf. ANNA e NASCIMENTO, 2011, p.23).

Os índios sempre se fizeram valer de seus costumes para ensinar seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar; uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Seus filhos constroem seus próprios brinquedos com materiais extraídos da natureza; caçam e pescam com o olhar diferente dos adultos e seus objetivos são sempre o de brincar e se divertir sem que de fato o façam para sua real necessidade de sobrevivência. (Cf. ANNA e NASCIMENTO, 2011, p.24).

Os negros também trouxeram seus costumes, semelhante aos dos índios, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar, caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas de forma criativa, lúdica, e que ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência. (Cf. ANNA e NASCIMENTO, 2011, p.24).

Os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil não tinham seus contatos com os jogos como atos para a sobrevivência, o tinham como ato de lazer e para seu enriquecimento intelectual. Seus costumes, trazidos de Portugal, eram totalmente diferentes dos existentes no Brasil dos índios e dos trazidos pelos negros, em suas

bagagens, nos navios negreiros da África até aqui. (Cf. ANNA e NASCIMENTO, 2011, p.24).

Já no final da Idade Média e início da Idade Moderna em meados do século XV a Igreja Católica, tornou-se responsável por extinguir os jogos da educação por considerar o jogo algo profano. Seu uso para o ensino volta a ter destaque logo em seguida com os jesuítas, mas que não se perpetuou, pois em meados de 1758 os jesuítas foram expulsos e o Brasil ficou sem nenhum sistema organizado de ensino. Hora ou outra vinham professores enviados de Portugal para ministrar cursos, tais como o curso de álgebra, segundo uma carta régia de 1799, sobre o ensino de matemática no Brasil. (Cf. ANNA e NASCIMENTO, 2011, p.24).

O ensino fundamental na história da educação brasileira teve um grande avanço, pois as crianças passam a ter o direito de entrar mais cedo nas escolas, e tal conquista exigiu ações que se possibilita a esses alunos estarem nos espaços escolares, experimentando novas aprendizagens através da convivência com o outro em situações que lhes permitirão conhecer o mundo, sem que para isso tenham que comprometer seu processo de desenvolvimento biopsicossocial. A ampliação do ensino fundamental de oito para nove anos assume uma política de inclusão, onde o Estado se responsabiliza pelo acesso e permanência do aluno na escola, sendo esse acesso gratuito e obrigatório, ou seja, é direito do aluno e dever do Estado garantir uma educação básica de qualidade. Porém para a sua efetivação é necessário rever alguns pontos em seus aspectos políticos, administrativo e pedagógico. (Cf. OLIVEIRA e SVELI, 2009.).

Apesar de que as leis atribuíram às crianças direitos de cidadania, a sua segurança integral deve ser assegurada pela sociedade e a família, no entanto elas ainda são vítimas de maus tratos e de abandono e são sujeitadas aos conflitos do mundo adulto. Por várias razões a escola acaba assumindo o papel de educar e prepará-las para viver em sociedade. O professor por sua vez deve estar preparado para esses desafios e saber contorná-lo.

Com essa lei da implantação no Brasil desde 2006, garantiu para as crianças das classes populares o acesso a escola mais cedo, possibilitando um período maior de convivência escolar e ampliando a igualdade de oportunidades. Porém quando o Estado assume esse compromisso ele deve estar ciente da reorganização que esta nova lei exige, nos seus aspectos político, administrativos e pedagógicos. Pois o número de crianças beneficiadas aumenta e desse modo deve ser privilegiadas as crianças das classes

populares. Cabendo, portanto ao aspecto político garantir a matrícula. Já no aspecto administrativo deve exigir investimentos das secretárias de educação, como a formação dos docentes, bem como na melhoria das suas condições de trabalho, como carga horária e o número de alunos por classe. Exigir investimentos nos materiais pedagógicos, na ampliação dos espaços e na reorganização da escola em ciclos. E no que diz respeito ao aspecto pedagógico, este deve ser modificado e repensado conforme as exigências da nova clientela, por tanto os projetos pedagógicos da escola têm que ser preparado para atender a nova demanda, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças. No entanto sabemos que aumentam as exigências com um ensino de qualidade advindas com a ampliação, por tanto se faz necessário uma na estruturação do modelo educacional que possa contribuir para alcançarmos com a educação que desejamos. Bem como a adequação da estrutura e de espaços físicos tornando um ambiente agradável e confortável, planejando e reorganizando o ensino fundamental no todo, do 1º aos seus nove anos, considerando as particularidades das crianças que ao entrarem mais cedo na escola não deixa de ser criança, por isso a proposta pedagógica da escola deve contemplar este ponto. O ambiente escolar também deve refletir em um espaço que seja dinâmico, vivo, “brincável”, explorável, transformável e acessível para todos. (Cf. Brasil, 1997. 126p.).

Durante muitos anos o ensino era visto como mera transmissão de conhecimentos, onde a criança recebia do professor todo conteúdo escolar e depois reproduziria. Com o passar dos anos com o surgimento da nova sociedade passa a ser exigido das crianças um potencial cognitivo, onde se daria por meio de uma educação dinâmica e que favoreça uma aprendizagem prazerosa que contribua com o desenvolvimento integral das crianças, sendo assim os jogos servem como importante ferramenta pedagógica, favorecendo aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem, fazendo com que os alunos se sintam atraídos para aprenderem os conteúdos didáticos de uma forma diferenciada e lúdica. No Brasil os jogos vieram com o movimento da escola nova e seus seguidores. Surge então uma nova proposta de educação na qual se estabelece uma relação entre o jogo e a educação.



## 4. O JOGO E A EDUCAÇÃO

O sistema educacional brasileiro tem sido representando, ao longo dos anos, pelo fracasso escolar. Um fenômeno multideterminado e o maior responsável pelas dificuldades de acesso e a permanência dos alunos na escola (Cf. FINI, 1996; CARVALHO, 1997; BRASIL, 1997). Na tentativa de descobrir o motivo das desistências aparece a questão da dificuldade que as crianças apresenta em aprender determinados conteúdos, isso acontece por causa da metodologia das professoras que não alcança o objetivo maior que é aprendizagem das crianças, em vez de só cumprir com o currículo. Por isso muitas dificuldades poderiam ser diminuídas, caso os jogos fossem utilizados como um método de ensino. É comum ver as crianças da educação infantil utilizar jogos em sala de aula como forma de passar o tempo, isso porque poucos educadores utilizam esses jogos com objetivo educacional. Quando direcionamo-nos para o ensino fundamental I, isso mais raramente ainda acontece. De acordo com Kishimoto:

O jogo era visto como recreação, desde a antiguidade grego-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exige esforço físico, intelectual e escolar. E por muito tempo o jogo ficava limitado só à recreação. Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não-sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época. Só a partir de do Renascimento o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros (2007, p. 28).

Uma das grandes justificativas das educadoras, que ouvimos durante os estágios, é que sabem da importância dos jogos, mas afirmam não utilizar desses métodos por causa do barulho que os alunos fazem. Esquecem que existem alguns deles que não exigem muito barulho. Citamos jogo da forca ou até mesmo jogo de tabuleiro como dois jogos simples que podem sim manter as crianças sentadas e principalmente manter a concentração do começo ao fim.

Porém estamos nos referindo às crianças e algumas delas não conseguem aceitar a derrota nos jogos e acabam brigando. Isso acontece por causa da intensidade e apropriação que fazem ao jogar. Isso, porém, não é motivo para abortar essa prática, mas uma forma de ensinar que na vida nem sempre temos que ganhar o tempo todo, mas que a derrota serve de aprendizado, mostrando que da próxima vez teremos que nos

esforçar um pouco mais e só assim iremos conseguir vitória. De acordo com Silva Munõz e Cursino (1987, apud RUBINSTEIN, 1987),

Há uma tendência à patologização e psicologização das dificuldades de aprendizagem e do fracasso escolar pelos profissionais da educação, resultando, por sua vez, na conversão de problemas de ensino em problemas de aprendizagem. Pesquisas revelam que fatores como: QI baixo, subnutrição, imaturidade, falta de preparo, problemas emocionais, abandono, falta de ajuda dos pais, falta de condições econômicas, desorganização familiar, entre outros fatores, são utilizados por educadores como causas do fracasso escolar.

Sabemos que a educação passa por milhares de problemas e muitos deles estão na forma de como a professora lidar com isso. As crianças muita das vezes não é culpada por esses problemas. Quando um aluno chega em uma determinada série com dificuldades de aprendizagem a professora em vez de tentar resolver o problema com a ajuda de profissionais adequados, apenas critica a professora anterior e acaba deixando aquela criança a margem. Isso porque muitos dos educadores por falta de conhecimento acabam rotulando as crianças como incapazes ou preguiçosos e isso acaba influenciando negativamente na vida da criança.

Diante dos problemas que enfrentamos em relação à violência, as crianças passam a maior parte do tempo em frente à TV ou aparelho eletrônicos jogando jogos de violentos. É bem verdade que existem muitos sites com jogos educativos, mas não podemos negar que os movimentos propostos por alguns jogos e o contato com outras crianças se faz importante para a formação de um cidadão. Nessa situação, pode-se citar o boliche com adaptações, onde os pinos terão números para a adição. Isso forma de se movimentar ao jogar a bola e de interagir com seus colegas. Queremos tratar as crianças como se fosse um mini adulto e é nesse momento que estamos sujeitos a erro.

Obvio que não podemos descartar as copias, pois é uma habilidade que será muito útil para as séries futuras, mas tento destacar que o novo encanta e estimula os alunos a realizarem tarefas. Se passarmos a tarde todo só sentado copiando o que está no quadro chegará um momento em que iremos cansar e desistir de copiar, com as crianças não é diferente.

Alguém até pode pensar que os jogos servem só para a disciplina de matemática mas não é bem assim. Depende muito da força de vontade do professor para realizar a criatividade, é precisão que ele tenha consciência de como é importante e como é eficaz esse método de ensino, caso contrário ele não mudará sua forma de ensino. Piaget,

numa aproximação com as teses de Paulo Freire, demonstra, de um ponto de vista psicológico, como é necessário a ação do indivíduo (motora, verbal, etc.) sobre o meio no processo de aprendizagem. A linguagem é uma parte significativa do que Piaget chamou de função mais ampla que engloba, além da linguagem, o desenho, as imitações, o jogo simbólico, a imagem mental representações do ser humano. (CF PIAGET,1976)

A criança precisa e deve brincar, pois o seu desenvolvimento vai depender em grande parte do lúdico. A criança necessita brincar para crescer e o jogo pode contribuir como forma de equilíbrio com o mundo real e o mundo da imaginação, sua maneira de assimilar, de transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades, mudar a si mesma para adaptar-se ao meio que ofereceu resistência que deverá ser sempre através do jogo. Pois, tudo o que é preciso a criança aprender poderá ser ensinado brincando e isso pode ser alcançado através do jogo. Se alguma coisa não é possível de transformar-se em um jogo (problema, desafio), certamente não será útil para a criança nesse momento.

A Utilização de jogos no ensino fundamental I também pode contribuir para essa aprendizagem. Isso porque no jogo utilizamos regras, e é através delas que estabelecemos limites necessários para formação de um cidadão. É comprovado que até com crianças que possuem transtorno do déficit de atenção/hiperatividade (TDAH), isso porque possuem dificuldades em concentração, com regras e limites, no momento em que estão brincando com jogos eles irão precisar obedecer às regras caso contrário ficará de fora do joginho. Segundo Chateau (1987, p. 14) “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não sabe pensar”. Entre os autores que discutem jogos e brincadeiras na educação, Kischimoto (2009), define três relações entre jogo infantil e educação, antes da revolução romântica: o primeiro se refere à recreação, no qual era utilizado apenas como meio de relaxamento e de diversão; segundo referente ao uso de jogos para favorecer o ensino de conteúdos escolares, no qual tinha o objetivo de divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de várias disciplinas; já o terceiro correspondia ao diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis, no qual procurava a melhor maneira para garantir a aprendizagem. Para o autor, no jogo educativo se faz necessário a junção da presença do jogo com as necessidades da criança, já que poderá ser utilizado de forma

que prepare as suas faculdades física, intelectual e moral, possibilitando atividades que lhes agrade, que sejam alegres e que tomem gosto.

É comum ver educadores evitando jogos dentro da sala de aula, como se essas brincadeiras não pudessem contribuir positivamente para a aprendizagem dos alunos. Por muito tempo, o lugar dos jogos e das brincadeiras era limitado apenas à recreação das crianças e ainda hoje pode se encontrar preso a esse espaço, de tal modo que acaba desvalorizando a rica contribuição que esse recurso oferece ao desenvolvimento das crianças. Como se a única forma para os educandos aprenderem é estarem sentados e escrevendo tudo o que foi exposto na lousa. Ou até sabem alguns educadores que o brincar tem uma grande influência para o desenvolvimento infantil, mas não proporcionam os jogos por causa dos gestores ou até mesmo os pais dos alunos que por falta de conhecimento pressionam os educadores pararem com as brincadeiras.

Há também, ainda e infelizmente, educadores que deixam os alunos brincarem dentro de sala de aula só para passar o tempo, sem nenhum planejamento. Dessa forma colaboram com as pessoas que falam mal das brincadeiras dentro da sala de aula, prejudicando aqueles educadores que utilizam os jogos no ensino/aprendizagem e tentam desmistificar a ideia de que o ensino de qualidade precisa ser algo forçado ou doloroso para estudantes.

A aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores e pesquisadores nesses últimos anos, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano. Além disso, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários ao seu crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros. Porém, uma das grandes dificuldades de se utilizar os jogos nas salas de aulas se dá ao fato dos educadores já terem pré-estabelecidas as regras que as crianças devem seguir para realizar determinada atividade, ignorando e desvalorizando qualquer tipo de ação que as crianças venham a fazer, como recriarem e outras formas de se expressarem. Tendo em vista que a criança tem essa capacidade de criar e recriar regras de acordo com os seus desejos e suas fantasias. Não se afirma que as atividades que envolvem os jogos sejam trabalhadas sempre de forma livre sem nenhuma intervenção do educador. Pelo contrário, há atividades que precisam dessa intervenção. Mas existem

outras que podem ser realizadas de forma livre, nas quais as crianças podem desenvolver suas habilidades.

Diante de tudo isso podemos observar um grande desinteresse por partes dos alunos em relação aos conteúdos escolares, e como consequência disso, crianças passam de uma série para a outra com uma aprendizagem comprometida, sem terem alcançado as noções básicas da matemática, da leitura e da escrita. Na maioria das vezes, o fracasso escolar é sempre atribuído ao potencial do aluno. Este passa a ser culpado pelo seu baixo desempenho escolar. De acordo com Castro, o processo de ensino-aprendizagem, envolve muitas variáveis, que estão ligadas ao aluno nas suas condições afetivas e cognitivas, e por parte da atuação do professor, de como ele utiliza os recursos metodológicos. Também está relacionado o contexto cultural, social e econômico em que todos estão envolvidos (Cf. CASTRO, 2001). Além disso, o professor precisa analisar as suas metodologias, refletir sobre sua ação pedagógica e rever de que maneira pode ajudar seu aluno, tornando a aprendizagem prazerosa.

As crianças, sobretudo na séries iniciais, permanecem muito tempo restritas em salas durante sua formação escolar, indo contra a natureza das crianças que estão na fase para aquisição da aprendizagem e descoberta. Sabemos o quanto é importante o aluno ter uma educação de qualidade, desde início até o final, começando da educação infantil, e seguida das séries iniciais. E, portanto, quando esse processo não acontece de forma correta a sua aprendizagem será comprometida em todos os níveis. Boa parte dos alunos apresenta alguma dificuldade de aprendizagem, que podem estar ligadas, ao método de ensino do professor, como também a falta de interesse por parte dos alunos, e a falta de estímulos por parte dos alunos. Rigidez é algo que pode atrapalhar a aprendizagem em sala de aula, professores muito rígidos e inflexíveis, acabam dificultando ainda mais a aprendizagem, pois para esses alunos são necessários estímulos e encoraja-los. Souza (1996) afirma que as dificuldades de aprendizagem aparecem quando a prática pedagógica diverge das necessidades dos alunos. Os professores por sua vez não têm uma boa formação inicial e uma formação continuada que possibilite a reflexão sobre a prática.

Segundo Freire (1979), a ação docente é à base de uma boa formação escolar e contribui para a construção de uma sociedade pensante. Entretanto, para que isso seja possível, o docente precisa assumir seu verdadeiro compromisso e encarar o caminho do aprender assumir o seu papel e se interessar em realmente aprender a ensinar.

Nessa perspectiva, professor que atua na educação em qualquer área deverá repensar sua atuação e seus saberes. Podendo fazer uso dos jogos para um bom rendimento escolar, sabendo que o jogo trás duas atribuições como a ludicidade, em que a criança sente satisfação e prazer em aprender através do jogo, bem como a educativa onde a criança é chamada a se educar a partir das regras da sociedade na qual faz parte. Sendo assim o jogo não deve ser visto como um tipo de distração, mas como um meio para aprimorar o desenvolvimento integral da criança. Portanto o professor deve utilizar-se de métodos que motivem seus alunos, tornando-os assim mais flexível e menos bloqueado. Portanto, quando o professor diversifica a sua prática pedagógica os resultados na aprendizagem se tornam muito mais significativos para todos. Assim, de acordo com os PCN,

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta e sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação." (BRASIL, 1997, p.5).

## 5. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Quando nos referimos a jogo nas escolas, alguns pais podem até não entender os grandes benefícios que esse método pode trazer e com isso acabam pressionando os gestores contra as professoras. Com medo dessas atitudes dos pais, algumas se privam e privam as crianças de uma boa qualidade de ensino.

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê cocomprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p.67).

Para Piaget, o jogo é importante, pois contém regras uma situação nova para as crianças que ainda não estão habituadas a essa nova forma de brincar. Principalmente quando elas estão se relacionando em grupos, onde para que todos possam brincar juntos precisam obedecer às regras. Devemos lembrar ainda, conforme os PCN, que:

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p.29).

É preciso superar a visão comum em muitos educadores que, por falta de conhecimento, acabam rotulando as crianças como incapazes ou preguiçosos e isso acaba influenciando negativamente na vida da criança.

Quando decidi deixar as crianças resolverem o exercício de matemática em grupo tive a certeza que as crianças só aprenderiam se submetesse a pensar sozinho ou em equipe. Segundo Freire (2011. P.47) Saber que ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Em outras palavras Freire diz O respeito a autonomia e à dignidade de cada um é imperativo ético e não um favor que podemos ou não conceder uns aos outros.

Segundo Castanheira (2009, P.30 e 31):

“As discussões em torno da alfabetização e do letramento não se configuram num modismo passageiro, e sim em importantes temáticas a serem debatidas e articuladas no trabalho em sala de aula. O modo como o professor conduz o seu trabalho é crucial para que a criança construa o conhecimento sobre o objeto escrito e adquira certas habilidades que lhes permitirão o uso efetivo do ler e escrever em diferentes situações sociais”.

Ao planejar uma aula, o professor não deve querer que todos aprendam a ler igualmente; isso é muito difícil de alcançar. O objetivo deve ser que todos possam trabalhar reflexivamente e construir o pensamento coletivamente, sem que ninguém seja marginalizado ou deixado de lado. Com jogo, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo e assimilando reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Cabe ao professor organizar situações que propiciem com os jogos regras e construções para que as crianças elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.



## 6. PERCURSO METODOLÓGICO

Este trabalho de pesquisa tem como objetivo analisar as possibilidades e contribuições do jogo em sala de aula, para os professores dos anos iniciais, como um instrumento para a aprendizagem dos alunos do 1ª ano do Ensino Fundamental I. Nossas atividades foram realizadas na Escola Municipal Berenice Ribeiro Coutinho, na Cidade de Bayeux, nosso campo de estudo. O estudo procurou responder a seguinte problemática: os jogos podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem para os alunos do 1ª ano dos anos inicial do ensino fundamental I, na Escola Municipal Berenice Ribeiro Coutinho?

Essa pesquisa é de cunho qualitativo e a coleta de dados deu-se por meio de entrevista semi-estruturada e por meio de registros de observações e coletadas nas atividades realizadas na escola-campo da pesquisa. Para Gil (2008), a observação nada mais é que o uso dos sentidos com vistas a adquirir os conhecimentos necessários para o cotidiano, pois a observação constitui elemento fundamental para pesquisa, por ser utilizada, para a obtenção de dados e é considerada como método de investigação.

No caso da entrevista, Gil (2008) destaca que é uma técnica em que se formula perguntas ao investigado, como o objetivo de obtenção dos dados que interessam à investigação, ou seja, mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação.

Para Manzini (1990/ 1991, p. 154),

A entrevista semi-estruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista. Esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas.

A pesquisa é qualitativa tem caráter exploratório e visa abordar realidades pouco conhecidas pelo pesquisador, ou então oferecer visão aproximativa do problema pesquisado. Nos estudos desse tipo, com frequência, recorre-se a entrevistas informais com informantes-chaves, que podem ser especialistas no tema em estudo, líderes formais ou informais, personalidades destacadas etc. De acordo com Alami (2010), a

prática da pesquisa qualitativa requer qualidade de improvisação. De fato, a abordagem é indutiva, ou seja, ela tenta explorar a realidade sem hipóteses iniciais imponentes, mas apenas com um tema de pesquisa, e sem pressupostos sobre os resultados.

## **6.1 Contexto de pesquisa**

Esta pesquisa teve como campo de estudo uma turma do 1<sup>a</sup> ano dos anos iniciais da Escola Municipal Berenice Ribeiro Coutinho, que está localizada na cidade de Bayeux/PB. Esse campo de pesquisa foi escolhido por ser uma Escola de Ensino Fundamental I e também porque já se conhecia a escola-campo, tendo-se a certeza de que a diretora e a professora do 1<sup>a</sup> ano nos acolheriam para realizar a investigação pretendida.

## **6.2 Participantes da pesquisa**

Os sujeitos da pesquisa foram crianças de 6 anos a 7 anos de idades, do 1<sup>a</sup> ano do Ensino Fundamental I. Os mesmos residem na cidade de Bayeux/PB. Participou também a professora que é responsável pelo os alunos da sala de aula que respondeu a uma entrevista para nos fornecer dados acerca dos conteúdos que estavam sendo trabalhados em sala de aula para que possamos fazer os jogos de acordo os assuntos abordados.

## **6.3 Instrumentos de coleta de dados**

O presente estudo optou por utilizar a observação de campo e roteiro de entrevista. A coleta de dados por observação é seguida de um processo de análise e interpretação, o que lhe confere a sistematização e o controle requeridos dos procedimentos científicos. Portanto, por esse motivo escolhemos a observação como um dos componentes dessa pesquisa qualitativa, tem função de registrar os fatos da mesma que são visualizados. Segundo Minayo:

[...] observação participante como um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador, no caso, fica em relação direta

com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles, no seu cenário cultural, mas com a finalidade de colher dados e compreender o contexto da pesquisa. (MINAYO, 2012, p.70).

Outro componente dessa pesquisa qualitativa foi à entrevista em que ela sempre têm necessidade de obter dados que não podem ser encontrados em registros e fontes documentais, mas podendo ser fornecidos por determinadas pessoas.

Gil (1999) conceitua entrevista como sendo uma técnica na qual o investigador se coloca frente ao investigado, formulando-lhe perguntas, com o propósito de recolher dos dados que sejam do interesse da investigação. A entrevista, embora assimétrica, já que entrevistador e entrevistado têm papéis diferentes, é uma forma de interação social.

A entrevista e a observação, como ferramentas para a coleta de dados, tiveram como cenário a realização de uma proposta de intervenção, cujo propósito foi o de verificar a contribuição dos jogos para o processo de ensino-aprendizagem, a qual será detalhada no capítulo que se segue.

## **7. PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Conforme assinalado ao final do capítulo anterior, o estudo que ora estamos apresentando culminou com a realização de uma proposta de intervenção em sala de aula, a partir da utilização de jogos como ferramentas pedagógicas, com o propósito de dimensionar sua importância e contribuição no processo de ensino-aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental. A proposta de intervenção foi realizada na Escola Municipal Berenice Ribeiro Coutinho, na cidade de Bayeux/ PB. A intervenção ocorreu entre os meses de abril e maio de 2016.

### **7.1 Descrição da Escola Campo**

A Escola Municipal Berenice Ribeiro Coutinho foi à primeira escola fundada no Município de Bayeux no ano de 1958, com o nome de Grupo Escolar Berenice Ribeiro Coutinho. Localizada no Bairro de São Bento, atualmente atende cerca de 600 alunos nos três turnos, oferecendo para seus alunos um ensino de qualidade e compromisso com o processo de aprendizagem, bem como atividades complementares como o programa “Mais Educação”, no qual os alunos desenvolvem atividades complementares lúdicas e desportivas, com o objetivo de aprofundar seus conhecimentos.

Desenvolve ainda atividades relacionadas à saúde na escola, trabalhando com os alunos a importância de construir hábitos saudáveis na busca de uma melhoria na qualidade de vida no que se refere à saúde e também realiza Programa “Escola Aberta”, espaço importantíssimo para profissionais e abertura da escola para a comunidade.

### **7.2 Oficina Pedagógica**

A turma escolhida para nossa proposta de intervenção foi a do 1ª ano do ensino fundamental I, formada por 16 alunos, na faixa etária de 06 a 07 anos de idade. A intervenção didática foi elaborada e aplicada com a utilização de jogos didáticos, com objetivo de identificar se os mesmos podem auxiliar para a compreensão dos assuntos abordados pela professora, visando a estimular e ajudar os alunos compreensão dos conteúdos, bem como na motivação para as atividades que são realizadas em sala de

aula. Passamos, na sequência deste capítulo, a descrever as atividades desenvolvidas durante a realização da proposta de intervenção, a partir dos jogos selecionados para serem trabalhados em sala de aula.

### JOGO: ALFABETO MÓVEL

O objetivo desse jogo foi o de fazer com que as crianças se interessassem pelo assunto, que elas compartilhassem seus conhecimentos e reconhecessem as letras.

Em relação ao conteúdo de português, num primeiro momento, utilizamos o alfabeto móvel para que os alunos manipulassem as letras, de maneira a que ajudassem e fossem ajudados pelos seus companheiros em uma pequena competição, na qual ganharia quem conseguisse acertar a sequência corretamente. Para realização desse joguinho, separamos a sala em duas equipes e entregamos a cada grupo um alfabeto, como se vê nas imagens abaixo.



Pudemos perceber, no desenrolar da atividade, que mesmo aquelas crianças que eram rotuladas como desinteressadas se entrosaram com sua equipe, compartilhando seus conhecimentos. Mesmo que, em alguns momentos, suas sugestões tenham sido

erradas, sua motivação, sua atenção e sua disponibilidade para realizar as tarefas foi visível. Nos jogos propostos, constatamos que a maior parte das crianças dominava de forma prazerosa e bastante satisfatória as habilidades locomotoras, manipulativas e de estabilização, para a superação dos desafios ali propostos.

Quando decidimos deixar as crianças resolverem o exercício de matemática em grupo, tivemos a certeza de que as crianças seriam capazes de pensar em equipe. Segundo FREIRE (2011, p. 47), ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Em outras palavras Freire diz que o respeito à autonomia e à dignidade de cada um é imperativo ético e não um favor que podemos ou não conceder uns aos outros. Assim nos sentimos ao ver, no desenvolvimento da atividade envolvendo o jogo, os alunos se conduzindo com autonomia em seu próprio processo de aprendizagem.

#### JOGO: CONHECENDO AS LETRAS DO ALFABETO

O objetivo desse jogo foi o de identificar os diferentes tipos de letras do alfabeto e desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das palavras.

O jogo tem relação com o conteúdo de português e é, por este motivo, que escolhemos trabalhar com o alfabeto móvel, porque pode auxiliar na alfabetização do aluno. Para a realização do joguinho, separamos a turma em duas equipes. Ao sinal, um aluno de cada equipe corria para pegar a letra que foi solicitada. Por exemplo: ao se pedir para se encontrar a letra “B”, os alunos teriam que encontrar no meio das outras letras e quem encontrasse a letra primeira, ganharia o jogo.



Podemos perceber que todos os alunos queriam participar do jogo, até mesmo aqueles que apresentavam dificuldade de “tirar” do quadro e de conhecer as letras do alfabeto, pois através do jogo com o alfabeto móvel as crianças tiveram o contato direto

com as letras do alfabeto, se familiarizando com as letras e o formato de cada uma delas. Também notamos através deste jogo, os alunos tentaram encontrar a letras que foram pedidas para ele localizar às vezes ele perguntava se estava certa e outras vezes os outros alunos ajudavam, mas nenhum dele teve vergonha de errar, portanto é importante destaca que através do jogo o aluno estava aprendendo de uma forma mais significativa e sem pressão. Como pudemos constatar,

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998, p. 02)

#### JOGO: BINGO DE LETRAS

Neste jogo, o objetivo foi o de que os alunos reconhecessem as letras do alfabeto através do bingo.

Escolhemos o jogo do bingo de letras, porque tem relação com o assunto da disciplina de português que está sendo trabalhando na sala de aula. Esse jogo faz com que o aluno identifique as letras do alfabeto na sua cartela, também trabalhando a atenção da criança com atividade que está sendo realizada. Para a realização desse jogo com a turma, cada aluno ganhou uma cartela para marcar. Venceu o aluno que preencheu todas as letras que estava na sua cartela. Abaixo, as imagens da atividade:





Com a realização deste jogo percebemos que o aluno que apresentava mais dificuldade na escrita e a até mesmo tem dificuldade para identificar as letras do alfabeto na sala de aula foi exatamente o que ganhou o jogo do bingo. Então podemos entender que o jogo, quando é trabalhado de uma forma correta pode ajudar aos alunos que têm dificuldades em aprender. De acordo Campos:

[...] o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (CAMPOS, 2002, p. 48)

## JOGO: DADOS EM MATEMÁTICA

Nosso objetivo com esse jogo foi o de que as crianças escrevessem os números no caderno. Isso porque algumas delas não sabiam os números. Procuramos também que resolvessem as adições e trabalhassem em duplas.

Separamos a sala em pequenas duplas e entregamos dois dados a cada dupla para que, ao jogarem os dados anotassem em seus cadernos a operação e em seguida resolvessem aquela adição. Abaixo, as imagens:





Ao separar em grupo queríamos mostrar que não se precisa estar o tempo todo do lado das crianças para que elas realizassem a tarefa, mas que cada um iria observar se o outro estava realizando corretamente a operação e se caso eles errassem ou tivessem dúvida do resultado seu companheiro lhes ajudaria.

Algumas crianças conseguiram fazer o cálculo mentalmente e outras não. Para aquelas que erravam o resultado nós mostrávamos como calcular corretamente. Nesse caso, a ação e a atenção da criança são orientadas para o cálculo mental e a estimativa das competências do cálculo.

### JOGO DA MEMÓRIA DE NÚMEROS E QUANTIDADE

O objetivo foi fazer com que a criança relacione os números às quantidades, estimulando a memória e explorando a associação da quantidade de elementos com o numeral correspondente.

O jogo da memória que foi realizado tem relação com o conteúdo de matemática. Esse joguinho teve uma importância para os alunos e fez com que o aluno aprendesse de uma forma dinâmica, pois facilita na aprendizagem através da memorização das imagens e também ajuda no raciocínio lógico. Para a realização deste jogo, dividimos a sala em duas equipes e colocamos as cartas do jogo da memória no quadro da sala de aula. Um aluno de cada vez da sua equipe escolheu uma das cartas de números e virou. Depois, escolheu outra carta que tem a quantidade. Se o número não corresponder à quantidade de figuras virada, o aluno volta às cartas na mesma posição em que estavam, e passa a vez para a outra equipe e não ganha ponto, ganha a equipe que formar o maior número de pares. Abaixo, as imagens:



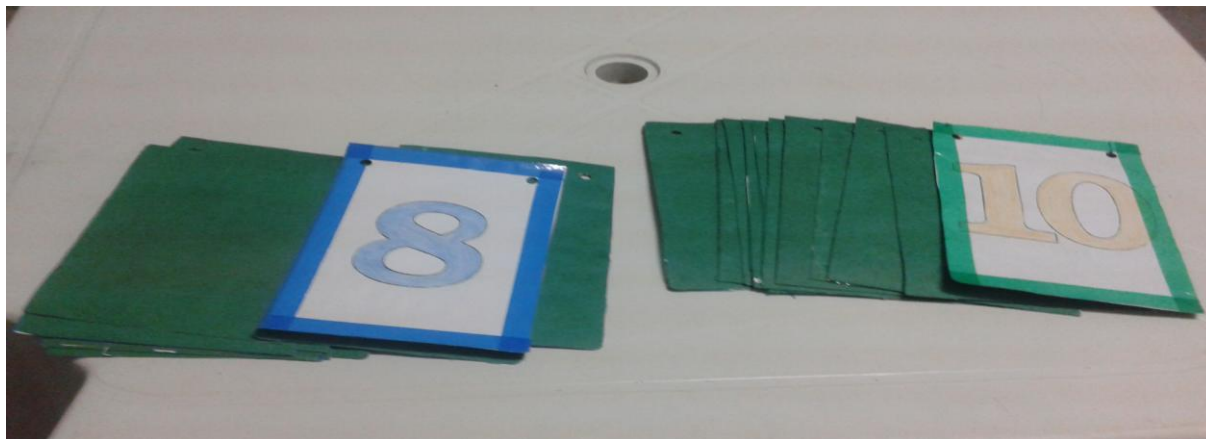
Podemos perceber que os alunos através do jogo da memória podem aprender os números e quantidade de uma forma dinâmica, estimulado a cada criança associar os números e quantidades sem nenhum problema e fazendo com ela aprendam de uma forma significativa.

### JOGO DA BATALHA DOS NÚMEROS

O objetivo foi o de fazer com que o aluno compreenda de uma forma divertida o valor dos números.

O jogo batalha dos números ajuda a criança a perceber a importância dos números e a trabalhar o reconhecimento do valor de cada número. Para realizamos o jogo, separamos a turma em duas equipes. Um aluno de cada equipe escolheu uma carta que fica virada para baixo ao sinal os dois alunos viram a carta ao mesmo tempo. O

aluno que tirou a carta com o maior valor ganha o jogo, que só acaba quando terminam as cartas do monte e a equipe que tirou mais carta com o maior valor vencer o jogo.



Percebemos que o objetivo do jogo foi positivo, porque os alunos compreenderam de uma forma divertida o valor dos números que estava na carta, e logo assim que cada criança virava sua carta, os outros alunos diziam qual era a carta que tinha o valor mais alto.

### 7.3. Entrevista com a professora

A proposta de intervenção se encerrou com a realização de uma entrevista com a professora responsável pela sala em que ocorreram as atividades, com o propósito de avaliar com a mesma os resultados e a efetividade da proposta de utilização de jogos como ferramenta de ensino e de aprendizagem. Quanto à formação, a professora é licenciada em Geografia, mas teve abertura em aprender. Trabalha na escola há 17 anos, tendo atuado em séries variadas, estando, porém, pela primeira vez, lidando com o quarto e quinto anos.

A mesma afirmou já conhecer a possibilidade de utilização de jogos em sala de aula, bem como ter presenciado o uso de estratégias como *cruzadinhas* e *dominó*. Afirmou ainda já ter utilizado em sala de aula atividades como dominó de matemática, jogo da memória e cruzadinha e com família silábica. Considera a utilização de jogos como fundamental para a aprendizagem, pois favorecem as crianças a assimilarem melhor os conteúdos. Não considera os jogos como passatempo, mas como uma atividade diferente. Afirmou ainda que os jogos fazem com que os alunos demonstrem

mais interesse, não custam caro, não incomodam o trabalho nas salas vizinhas. Entende, contudo, que a utilização de jogos precisa ser planejada e estar articulada aos conteúdos ministrados em sala de aula.

A partir da entrevista e da análise dos jogos utilizados em sala de aula podemos afirmar que o professor que atua na educação em qualquer área, ao interagir com sua prática, depara-se com vários questionamentos, levando-o a repensar sua atuação e seus saberes. A prática pedagógica do professor está diretamente envolvida na sua intenção sendo comprometida ou não com uma boa educação. A professora relata ainda que as professoras das outras salas também fazem uso dos jogos, percebendo a importância do jogo para a aprendizagem. Como podemos observar, os professores devem estar atuantes nos mais diversos contextos. Devem estar abertos às novidades que surgem constantemente em seu fazer pedagógico, sempre disponível para aprender e renovar seus conhecimentos. Ser um professor autônomo que procura investigar sua prática, cultivando um ambiente rico de informações. Sendo assim o ensinar exige uma tomada de decisão sobre as práticas a serem utilizadas em sala de aula.

O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de ação. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Significa repensar a prática pedagógica, seu espaço, sua forma de lidar com os conteúdos e com o mundo da informação. Significa repensar a aprendizagem como um processo global conhecendo sua realidade e intervindo. Como afirma Santos:

Uma proposta de trabalho numa perspectiva libertadora não se fundamenta apenas num trabalho lúdico pelo lúdico. E, que em momento algum, defendemos uma proposta pedagógica espontaneísta de aprendizagem. Ao buscarmos o espaço da liberdade, criatividade do desafio, estamos construindo também um espaço para os questionamentos, responsabilidades participação e busca permanente de soluções e problemas inerentes a convivência social. (1998,p.29)

Em suma, “para manter o equilíbrio no mundo o educando necessita brincar, jogar, criar e inventar (PIAGET - 1978)” Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manifestação de materiais variados poderá inventar coisas, construir objetos.

#### 7.4. Resultados e discussão

Podemos dizer que todos os jogos realizados na sala de aula proporcionaram um clima alegre, descontraído e principalmente de aprendizado. Isso porque constatamos que as crianças ficaram mais dispostas a jogar, independente se acertavam ou erravam as respostas. Segundo Antunes (2003) "[...] é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial". Lara acrescenta que:

Há três aspectos principais que justificam a utilização de jogos na sala de aula, o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais, aspectos estes que são de suma importância para o desenvolvimento de um trabalho pleno no processo de ensino aprendizagem. (LARA, 2007).

É sabido que cada criança tem um ritmo de aprendizado diferente e cabe ao professor respeitar esse tempo. Em relação ao jogo, também percebemos essa semelhança, mas conseguimos perceber que a grande maioria se sentia motivada para realização de cada atividade. É nesse contexto que surge a utilização de jogos como uma mudança significativa nos processos educacionais que permitam alterar o modelo tradicional de ensino (Cf. EMERIQUE, 1999). Outro ponto importante que é válido destacar está relacionado à professora titular que além de ceder à sala de aula demonstrou interesse em continuar esse método para melhoria de aprendizados das crianças.

Todos nossos jogos foram confeccionados em casa com materiais simples e comum a todas as pessoas. A única coisa que nos exigiu foi um pequeno espaço de tempo e disposição para confeccioná-los. Segundo Silva e Kodama (2004), antes de levar os jogos para as aulas deve-se haver um estudo minucioso de cada jogo, o que só é possível jogando.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório- motor e de simbolismo, uma assimilação da real à realidade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p. 160).

Um clima agradável motiva qualquer educador a ensinar e qualquer criança a aprender. Se todos experimentassem essa experiência sempre utilizariam os jogos como um aliado para a aprendizagem das crianças. Nos jogos que proporcionamos, percebemos que os alunos no começo demonstravam desconfiança, pois tinham medo de demonstrar que não sabiam dos assuntos como, por exemplo, o alfabeto e os números. Mas, depois que explicamos que cada um tinha direito a errar, percebemos que aos poucos todos davam abertura para que conseguíssemos mostrar e até intervir seus erros. Com o passar dos dias, os próprios alunos nos chamavam para nos mostrar os acertos e até tirar as dúvidas em relação aos assuntos.

Nos primeiros dias, decidimos realizar atividades que as crianças ficassem em grupos para que um ajudasse o outro, mas com o passar do tempo diminuímos essa quantidade de pessoas até que chegou o momento que cada um era responsável pelas suas próprias respostas. Isso porque os alunos já estavam confiantes para realizarem suas atividades sozinhas e ainda mais demonstrar para seus colegas os seus acertos.

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso trabalho confirmou a importância dos jogos nos anos iniciais do ensino fundamental como uma importante ferramenta para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. E, como os mesmos, o quanto é importante despertar o prazer através do lúdico para afetividade, o pensamento, a memória e a inteligência.

Nossa experiência na sala de aula nos trouxe a certeza que em um clima agradável para ambas as partes contribui significativamente para a aprendizagem. Isto porque realizar atividades sem aquela monotonia de estar sempre sentado e copiando desperta interesse e vontade das crianças em querer sempre participar mesmo errando. Podemos notar que mesmo que estejam desanimados ou com dificuldade os alunos se sentem bem à vontade para expor suas dificuldades.

A princípio, nossa preocupação foi em relação à recepção de nossa proposta com a gestora, pois há um receio em realizar jogos em sala de aula por acreditarem que atrapalham as outras salas ou que não conseguem desenvolver algumas habilidades. Porém, comprovamos que as crianças conseguiram assimilar os conteúdos melhor que da forma tradicional. Isso porque os deixamos livres para realizar as atividades sem pressão, ficando perceptível o interesse e a alegria em compartilhar suas aprendizagens. Quando nos referimos a compartilhar aprendizado é porque as crianças realizaram atividades em grupos e em duplas para que um auxiliassem uns aos outros e assim não sentissem constrangidos em relação aos seus erros. Sabemos que quando alguém estranho chega em sala de aula, os alunos demonstram timidez e principalmente quando se trata de suas dificuldades. Entretanto em relação aos jogos, muitos deixavam-se envolver, contagiando até a própria professora.

A professora se interessou pela nossa proposta de utilizar jogos em sala de aula não só como uma forma de motivar os alunos, mas como uma forma e facilitar a aprendizagem deles. Tanto interesse que nos pediu copia dos jogos para que futuramente venha aplicar com novos alunos ou até mesmo com outros assuntos com a mesma turma. Isso que nos chamou atenção, pois muitos profissionais podem até ter discurso bonito, mas na verdade não se apropriam daquilo que falam. Não podemos criticá-la, pois sua formação não proporcionou diversos métodos de ensino, mas louvável foi sua atitude de reconhecer que tinha déficit em métodos de ensino, entretanto era aberta a novas propostas.

O jogo deve ser um meio de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso e motivador, mas esse jogo deve ser planejado porque o jogo pelo jogo sem uma intenção não possibilita uma aprendizagem. Quando existe por trás do jogo uma intenção e há planejamento e adequação com os conteúdos que os professores ministram, o mesmo pode atingir os objetivos propostos.

Tentamos, portanto, com este trabalho, mostrar que a utilização de jogos em sala de aula pode favorecer a construção de um aprendizado significativo. Sobretudo porque não é tão difícil elaborar pequenos jogos em sala de aula. É preciso que haja interesse e força de vontade dos professores, pois o custo é baixo e a maioria dos recursos é do cotidiano de qualquer pessoa.



## 9. REFERÊNCIAS

ALAMI, Sophie; DESJEUX, Dominique; MOUSSAOUI, Isabelle Garabuaui. Os métodos qualitativos. Tradução: Luis Alberto S. Peretti. Petrópolis: Vozes, 2010.

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. A História dos Jogos e a Constituição da Cultura Lúdica. 16-04-2016. 20: 45. Disponível site: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203/1018>

BARBOSA, Gi. Atividade Lúdica, Atividade Letras do Alfabeto. **Cartelas para Bingo de Letras Educação Infantil**. Sexta-feira, 17 de abril de 2015  
Disponível site: <http://www.ideiacriativa.org/2012/03/cartelas-para-bingo-de-letras.html>

BATISTA, Drielly Adrean, DIAS, Carmen Lúcia. O Processo de Ensino e de Aprendizagem Através dos jogos Educativos no Ensino Fundamental. Disponível em: In:<<http://www.unoeste.br/site/enepe/2012/suplementos/area/Humanarum/Ci%C3%AAncias%20Humanas/Educa%C3%A7%C3%A3o/O%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20DE%20APRENDIZAGEM%20%20ATRAV%C3%89S%20DOS%20JOGOS%20EDUCATIVOS%20NO%20ENSINO%20FUNDAMENTAL.pdf>> Acesso em 05/06/2016

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : matemática / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRENDA. Blog da Brenda. O mosquito da Dengue- Jogo Quebra cabeça – Sábado, 9 de Julho de 2011 Postado por Blog da Brenda às 10:40. Disponível site: <http://brendamdeassis.blogspot.com.br/2011/07/o-mosquito-da-dengue.html>

BOMTEMPO, Edda Apud Denzin, N. K. (1975). Play games and interaction: the contexts of childhood socialiation. In: Sociological Quartely, 16(4),458-478.

CAMPOS, Luciana; BORTOLOTO, T.; FELÍCIO. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. BRASIL, 2002. UNESP Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>> Acesso em 19/03/2014

CONCEPÇÃO DO JOGO SEGUNDO PIAGET. In: **Portal Educação**. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/15660/concepcao-do-jogo-segundo-piaget#%23ixzz3ViHoIXpV>> Acesso em 05/06/2016

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

Construído Futuros- Jogos- Bingo do depois- Alfabetização. Disponível site: <https://construindofuturos.blogspot.com.br/2012/08/jogos-bingo-do-depois-alfabetizacao.html>

Diretoria de Ensino de Bauri- Jogo dos Sete Erros. Postado há 6th march 2011. Disponível site: <http://debaurucontradengue.blogspot.com.br/2011/03/jogo-dos-7-erros.html>

EMERIQUE, P. S. Isto e Aquilo: Jogo e “Ensinação” Matemática. In: BICUDO, M. A. V. Pesquisa em Educação Matemática: concepções e perspectivas. São Paulo: Editora Unesp, 1999. p. 185–188.

GIL, Antonio Carlos, Métodos e técnicas de pesquisa social / Antonio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999. 202 p. ISBN: 8522422702.

Disponível :

<file:///C:/Users/Usr/Downloads/200-752-1-PB.pdf> 11/ 05/ 16 – 20: 30 horas

Gil, Antônio Carlos, 1946- Como elaborar projetos de pesquisa/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo :Atlas, 2002

**IDEIAS MIX: Confira as Melhores Dicas de Moldes de Números para Imprimir.** Disponível site: <https://www.ideiasmix.com/confira-melhores-dicas-de-moldes-de-numeros-para-imprimir>

KISHIMOTO, Kishimoto Morchida: O Brinquedo na Educação, Considerações Históricas. 16/ 04/ 2016. 20: 46. Disponível site:

[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf)

LARA, I. C. M. Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª Série. miltonborba, 2002. Disponível em:

<[http://www.miltonborba.org/CD/Interdisciplinaridade/Encontro\\_Gaucho\\_Ed\\_Matem/minicursos/MC53.pdf](http://www.miltonborba.org/CD/Interdisciplinaridade/Encontro_Gaucho_Ed_Matem/minicursos/MC53.pdf)>. Acesso em: 23 mar.2015.

LIMA, José Milton. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional / José Milton Lima. – São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008 157p. 16/04/ 2016- 11: 28

Disponível site:

[file:///C:/Users/Usr/Downloads/O%20JOGO%20COMO%20RECURSO%20PEDAG%20C3%93GICO%20NO%20CONTEXTO%20EDUCACIONAL%20%20Jos%C3%A9%20Milton%20de%20Lima%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usr/Downloads/O%20JOGO%20COMO%20RECURSO%20PEDAG%20C3%93GICO%20NO%20CONTEXTO%20EDUCACIONAL%20%20Jos%C3%A9%20Milton%20de%20Lima%20(2).pdf)

LIMA, Maria do Carmo Fernanda de; SILVA, Vanessa Valéria Soares da; SILVA, Maria Emilia Lins e. Jogos Educativos no Âmbito Educacional: Um Estudo Sobre o Uso dos Jogos no Projeto MAIS da Rede Municipal do Recife. 16/04/ 2016- 12: 47

Disponível site:

[www.ufpe.br/ce/images/Graduacao\\_pedagogia/pdf/2009.2/jogos%20educativos%20no%20mbito%20educacional%20um%20estudo%20sobre%20o%20uso.pdf](http://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2009.2/jogos%20educativos%20no%20mbito%20educacional%20um%20estudo%20sobre%20o%20uso.pdf)

MANZINI, E. J. A entrevista na pesquisa social. Didática, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

PETRONILO, Ana Paula da SILVA. Dificuldade de Aprendizagem na Leitura e na Escrita.

In:[http://www.ufrgs.br/ceme/uploads/1382039595Monografia\\_Ana\\_Paula\\_da\\_Silva\\_Petrolino.pdf](http://www.ufrgs.br/ceme/uploads/1382039595Monografia_Ana_Paula_da_Silva_Petrolino.pdf) Acesso em: 05/06/2016

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

ROCHA, Érica Consuelo F.; MELO, Melka Betini O. A Importância da Leitura no Processo de Desenvolvimento da Aprendizagem da Criança no Ensino do Fundamental I Revista Discentis. 1ª edição. Dezembro 2012.

ROSADO, Janaína dos Reis. História do Jogo e o Game na Aprendizagem. Universidade do Estado da Bahia - 16/04/ 2016- 18:55.

Disponível site: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>

SILVA, A. F.; KODAMA, H. M. Jogos no Ensino da Matemática. bienasbm.ufba, 2004. Disponível em: <<http://www.bienasbm.ufba.br/OF11.pdf>>. Acesso em: 23 de mar.2015.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós Graduação em Ciências da Computação, 1998.

SILVA, A. F.; KODAMA, H. M. Jogos no Ensino da Matemática. bienasbm.UFBA, 2004. Disponível em: <<http://www.bienasbm.ufba.br/OF11.pdf>>. Acesso em: 23 de mar.2015.

Site do Felipe- Atividade Sobre a Dengue- Segunda- feira, 31 de outubro de 2011. Disponível site: <http://sitedofelipe.blogspot.com.br/2011/10/atividades-sobre-dengue.html>

TEIXEIRA, Mônica de Carvalho; ROCHA, Leandra Jacinta Pereira da; SILVA, Vanessa Souza da. Lúdico: Um Espaço para a Construção de Identidades. 26/ 04/ 2016. 22 : 42

Disponível site: <http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a26.pdf>

## **APÊNDICE 1 – Outros jogos utilizados na oficina pedagógica**

### **CAÇA-PALAVRAS**

Objetivo: Extrair respostas sobre o vídeo, identificar as letras, estimular a paciência e a concentração.

#### **PROCEDIMENTO:**

As crianças assistiram um vídeo sobre a dengue e em seguida teriam que encontrar as palavras que estava relacionadas com o vídeo. Nesse momento de busca as palavras cada um tinham o seu pequeno papel e o objetivo era fazer com que os alunos respondessem o que foi observado e ouvido pela historinha.

As crianças não sabiam ler e algumas tinham dificuldades em reconhecer as letras, por isso depois que fizemos a pergunta às crianças e recebido às respostas corretas escrevemos no quadro para que eles procurassem no caça-palavra.



#### **ANÁLISE DOS DADOS:**

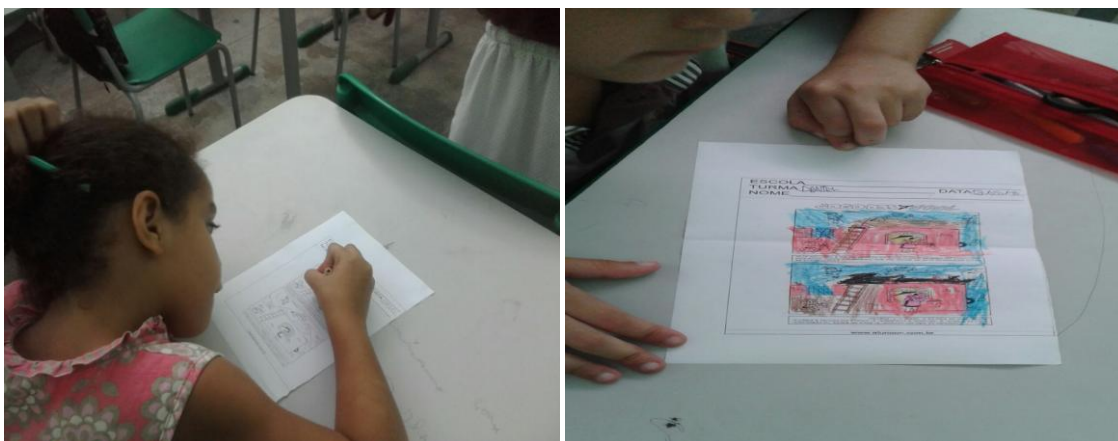
Mesmo com a dificuldade de algumas crianças em reconhecer algumas letras a maioria conseguiu realizar a atividade com êxito. A alegria de ver as crianças contentes ao encontrar as respostas e ainda mais tentando ajudar seus colegas era contagiante.

### **JOGO DOS SETE ERROS**

Objetivo do jogo é comparar a segunda imagem com a primeira e localizar os sete erros, identificar as atitudes certas e erradas contra o mosquito da Dengue e também desenvolver habilidade de discriminação visual, comparação entre espaços, a concentração e atenção na cena do desenho.

#### **PROCEDIMENTO:**

O jogo dos sete erros tem relações com duas disciplinas matemática e ciências, com esse jogo os alunos deve saber os números de um a sete para identificar os sete erros na cena, tem noções espaciais de em cima/em baixo, maior/menor, dentro/fora, perto /longe e etc. e também tem relação com a disciplina de ciências porque a cena mostrar os cuidados que devemos ter para impedir que o mosquito da Dengue se reproduza. Realizamos o jogo da seguinte forma: entregamos a cada um dos alunos uma folha que tinha o jogo dos sete erros o tema era referente à dengue, que foi explicado antes da realização do jogo, depois que cada aluno recebeu sua folha com o jogo ele tinha que encontrar os 7 erros que diferenciam as duas imagens na cena, quando o aluno encontrava marcava um X na imagem, no local onde estava errado.



### **ANÁLISE DOS DADOS:**

Percebemos que os alunos no início teve dificuldade para realiza a atividade, mas quando explicamos como ele poderia fazer, todos conseguiu achar os sete erros no joguinho, em seguida cada um pintou o seu desenho, então foi desenvolvido nesta atividade habilidade de discriminação visual, comparação entre espaços, a concentração e atenção na cena do desenho e a importância de não deixa água em vaso de planta, que dever ser tampa a caixa da água e outras prevenções que devemos ter para que o mosquito da dengue não se reproduza.

### **JOGO QUEBRA CABEÇA**

O objetivo do jogo é conhecer os cuidados que devemos ter para evitar o crescimento de focos do mosquito da dengue e também com a realização do jogo estimular a noção espacial, desenvolver o raciocínio lógico e a capacidade de observação e concentração.

**PROCEDIMENTO:**

O jogo quebra cabeça é importante para as crianças como fonte de enriquecimento para o cérebro. A realização do jogo foram realizada da seguinte forma: primeiro entregamos o jogo do quebra cabeça para cada aluno. Os alunos numerou cada quadrado de 1 até 15, pois assim facilitava para as crianças na hora que fosse montar o seu jogo e também já ajudava aos alunos na questão da aprendizagem dos números, teve alguns alunos que preferiu pinta o seu desenho outro não, depois eles recortou o quebra cabeça e por fim eles montou cada um o seu.



## **ANÁLISE DOS DADOS**

Podemos perceber que através do jogo quebra-cabeça teve uma aceitação boa, pois eles realizá-lo sem nenhum problema a atividade, pois na hora de montar eles lembravam a ordem numérica de um a quinze, assim a gente reforçou para as crianças a sequência dos números, também exploramos a figuras do quebra cabeça que deveríamos ter cuidados e evitar o crescimento de focos do mosquito da dengue e eles podem nota também sobre a noção de espaço quando estava montado o quebra cabeça e desta forma os outros objetivos também foram desenvolvido pela as crianças como raciocínio lógico e a capacidade de observação e concentração.

## **JOGO DA TRILHA**

Objetivo do jogo e fazer com que as crianças fixar o conteúdo da dengue e também tem como objetivo para o desenvolvimento de cada aluno atenção, raciocínio, compreensão, observação e concentração.

## **PROCEDIMENTO**

O jogo da trilha pode auxiliar na aprendizagem dos conteúdos de forma dinâmica. Realizamos o jogo da seguinte forma: organizamos os alunos em dois a três componentes para a realização desta atividade, entregamos cada grupos o jogo da trilha contra o combate a dengue, explicamos as regras que ganhasse no par e impar poderia começa a lança o dado e avança o número sorteado, e caso o dado caísse no mosquito da Dengue ele passava a sua vez e venceria o jogo o primeiro aluno que chegar à casa final.



### **ANÁLISE DOS DADOS**

Podemos perceber que o jogo da trilha combate contra a dengue, os alunos demonstraram que aprendeu muito bem o assunto, porque este jogo tinha como objetivo fixar assunto que neste dia era sobre a Dengue, então os alunos mostrá-lo com a realização do jogo que os objetivos foram alcançados que era aprender o assunto, tem atenção naquilo que estava fazendo, compreendeu como se joga o jogo sem nenhuma dificuldade, os alunos entenderão que o mosquito da Dengue é perigo e devemos combate, e todo estava concentrado na hora da brincadeira ninguém saía do seu lugar não tinha bagunça na sala de aula e cada um no seu lugar jogando com sua dupla ou trio.



## **APÊNDICE 2 – QUESTIONÁRIO DA ENTREVISTA COM A PROFESSORA**

- 1-Sua formação?**
- 2- Por quantos anos trabalha nessa profissão?**
- 3- Ouviu falar dos jogos na Educação Fundamental?**
- 4- Já presenciou alguém aplicar jogos em sala de aula fora às estagiárias?**
- 5- Utiliza ou utilizou jogos na sua própria sala de aula?**
- 6- Os jogos são importantes para aprendizagem dos alunos? Por quê?**
- 7-O jogo serve só para passar o tempo? Por quê?**
- 8- Os jogos Precisam ser planejar antes de ser aplicados?**
- 9- Como as crianças se comportam em relação aos jogos em sala de aula?**
- 10-A professora das salas vizinhas sente-se incomodada? Por quê?**
- 11- Conhece alguns jogos educativos? Quais?**
- 12- Confecção dos jogos custa caro?**

**APÊNDICE 3 - TERMO DE CONSENTIMENTO DO PARTICIPANTE**

Eu, \_\_\_\_\_ responsável  
pelos \_\_\_\_\_ alunos  
(a) \_\_\_\_\_ autorizo Aline  
Raquel da Silva, Edyelle Ferreira dos Santos e Nailza Pereira da Silva , do curso de  
Pedagogia da UFPB, a utilizar fotos, identificação e falas em sua dissertação.

João Pessoa, 13 de maio de 2016.

Assinatura:


\_\_\_\_\_

RG: \_\_\_\_\_


# ANEXO 1- JOGO DO BINGO DO ALFABETO

## LETRAS PARA SAQUINHO E AS CARTELAS DE LETRAS


<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>
<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>
<b>Z</b>				

Bingo de Letras		
<b>R</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>
<b>I</b>		<b>X</b>
<b>B</b>	<b>G</b>	<b>K</b>

Idéia Criativa-Gi Barbosa

Bingo de Letras		
<b>F</b>	<b>T</b>	<b>Q</b>
<b>O</b>		<b>E</b>
<b>G</b>	<b>I</b>	<b>V</b>

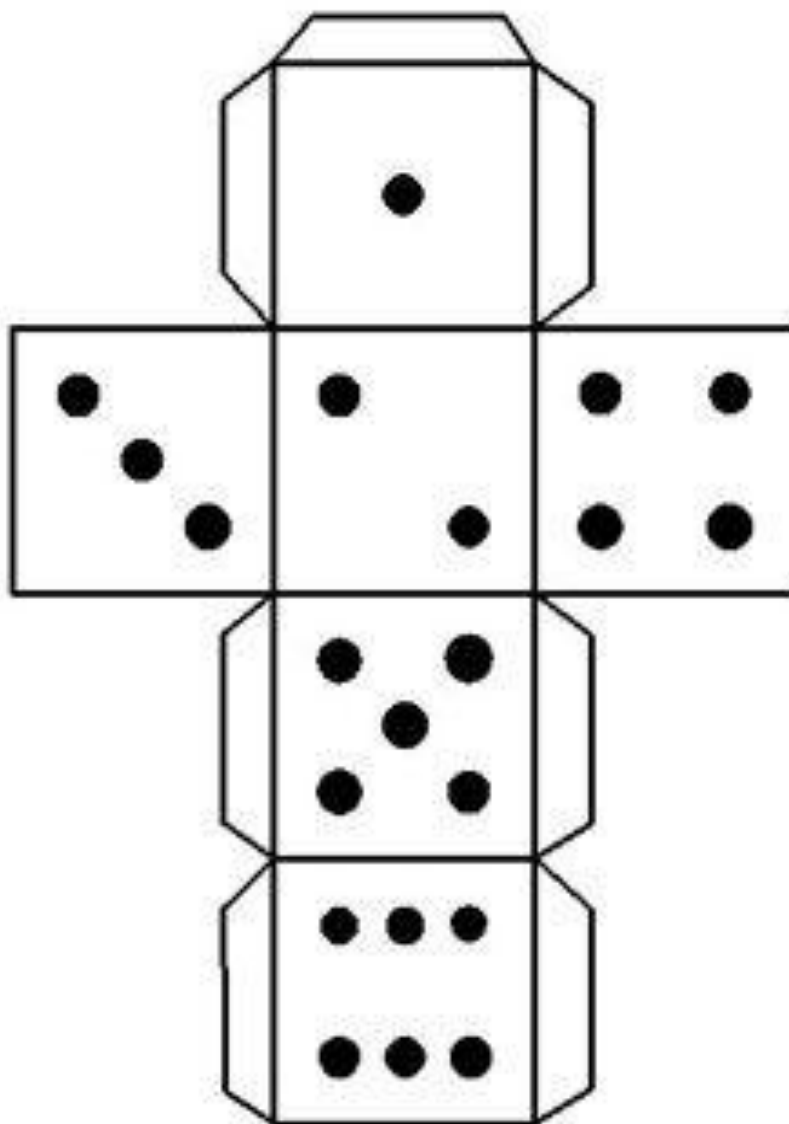
Idéia Criativa-Gi Barbosa

Bingo de Letras		
<b>Q</b>	<b>D</b>	<b>K</b>
<b>J</b>		<b>Y</b>
<b>E</b>	<b>T</b>	<b>W</b>

Idéia Criativa-Gi Barbosa

Bingo de Letras		
<b>D</b>	<b>O</b>	<b>R</b>
<b>J</b>		<b>C</b>
<b>N</b>	<b>A</b>	<b>Q</b>

Idéia Criativa-Gi Barbosa

**ANEXO 2- JOGO DO DADO DE MATEMÁTICA****DADO**

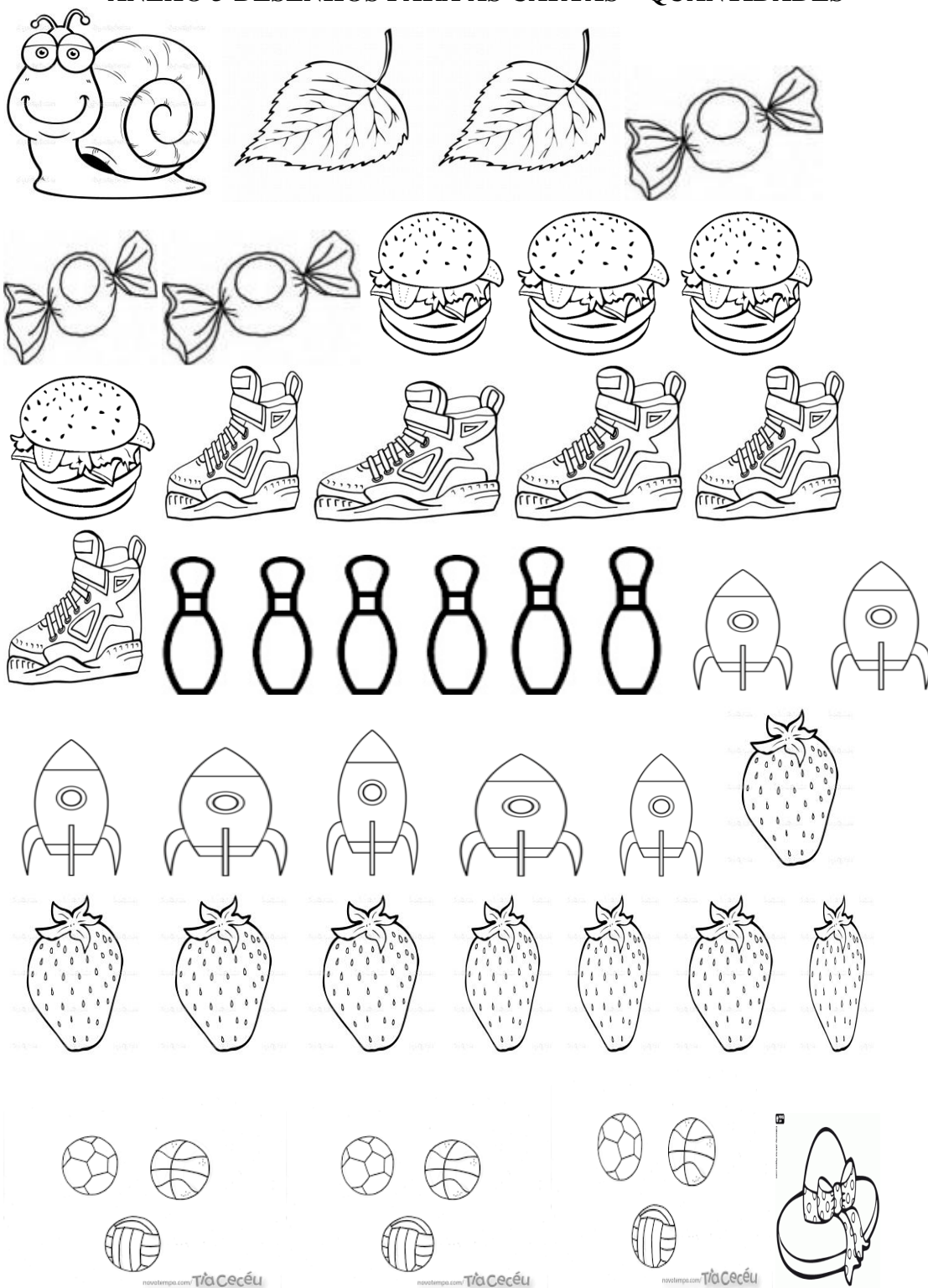
**ANEXO 3- JOGO DA MEMÓRIA / BATALHA DOS NÚMEROS**  
**QUANTIDADES E NÚMEROS**

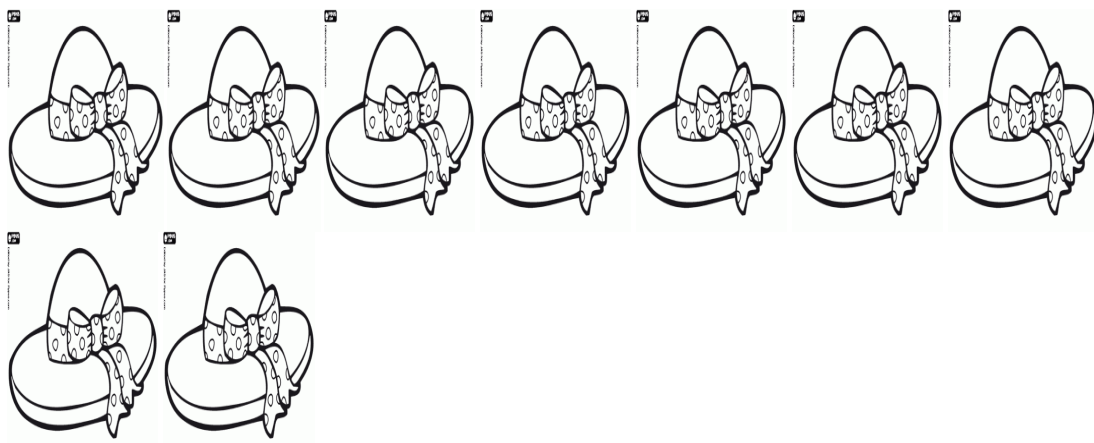
1 2 3 4

5 6 7

8 9 0

### ANEXO 3-DESENHOS PARA AS CARTAS – QUANTIDADES





## ANEXO 4-JOGOS DOS SETE ERROS

## JOGOS DOS 7 erros

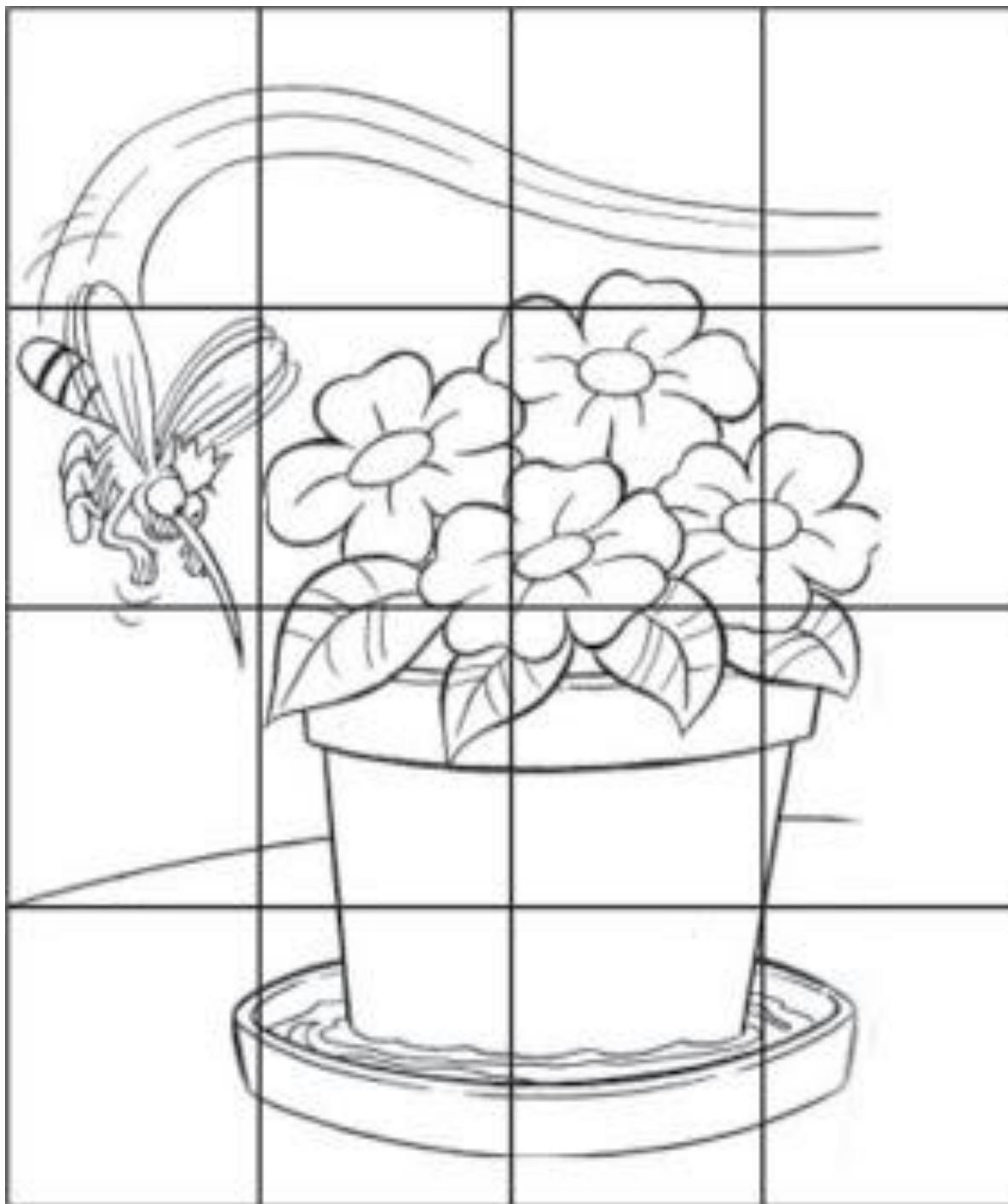


VEJA SÓ HOJE É DIA DA LIMPEZA DA CAIXA D'ÁGUA NA CASA DO CEBOLINHA! ENQUANTO TODOS COLABORAM, QUE TAL ACHAR AS SETE DIFERENÇAS ENTRE AS ILUSTRAÇÕES?



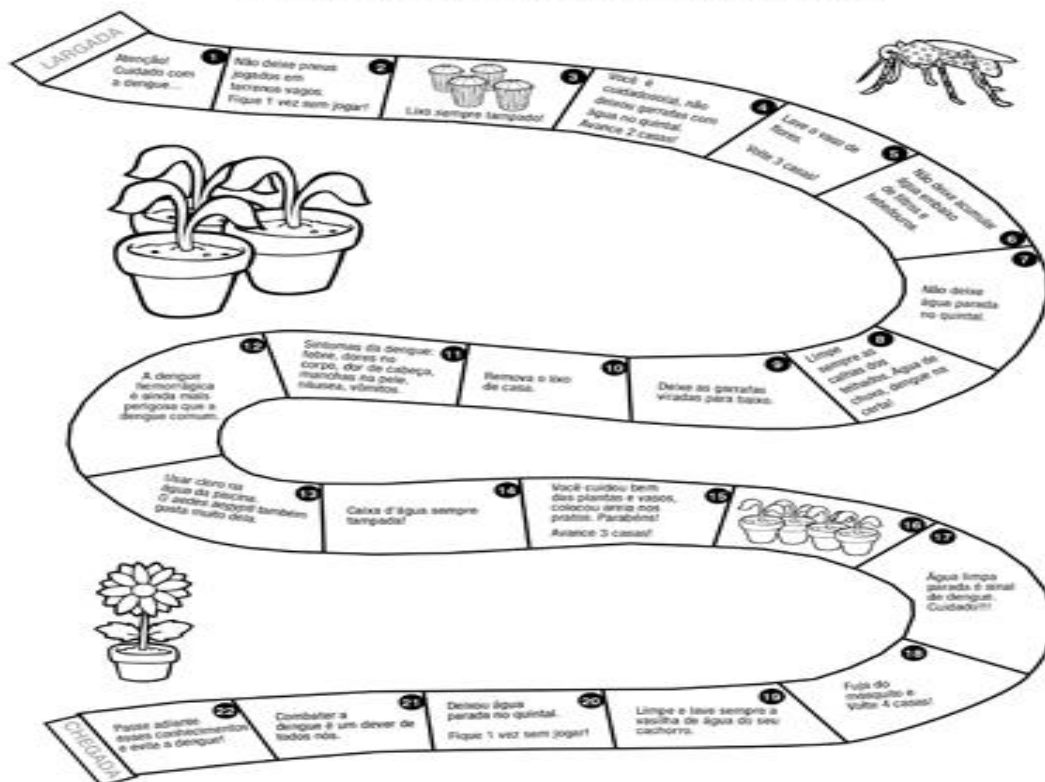
RESP.: 1- VASSOURA NA MÃO DO ANJINHO; 2- ÁGUA NO BALDE DO CEBOLINHA; 3- CAIXA D'ÁGUA; 4- TELHADO; 5- ESQUERDA; 6- JANELA DO PRETO; 7- PRETA; 8- PRATINHO NA MÃO DA D. CEBOLA; 9- PORTÃO.



**ANEXO 5- JOGO QUEBRA - CABEÇA**

## ANEXO 6- JOGO QUEBRA – CABEÇA

## Jogo do combate à dengue



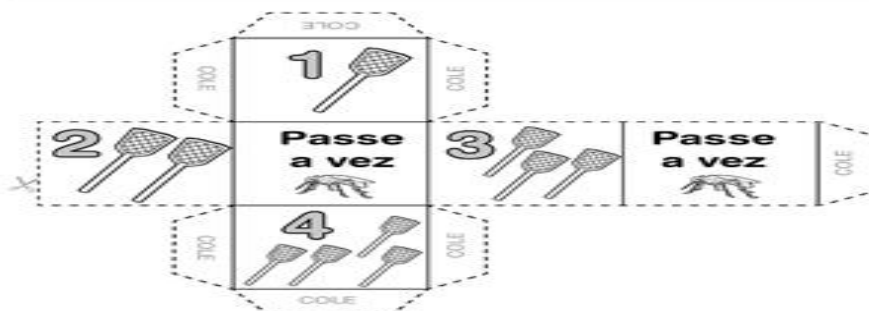
## Jogo do combate à dengue

## AO EDUCADOR

Organizar grupos contendo quatro ou cinco componentes para a realização desta atividade.

Cada componente do grupo, na sua vez, lança o dado e avança o número sorteado. Ao parar, deve verificar se há mensagem na sua casa e cumpri-la.

Vence o jogo o primeiro participante que chegar à casa final.



Marcadores

